

Handelsstraße

Montag, 2. Oktober 2017

Über das letzte Jahrhundert hatte sich eine Handelsroute zwischen Stauchen und Burgund entwickelt, die durch das Hochland führte. Sie begann am Ostpass Stauchens und führte nah am Ringgebirge vorbei nach Norden bis zur "Pforte" ins Hochland. Der breite Anstieg zwischen den Gebirgszügen des Ringgebirges und dem Gebirge nördlich davon bildet regelrecht eine Rampe ins Hochland. Die Handelsstraße biegt dort nach Westen ab und schlängelt sich den mühseligen Anstieg hinauf bis es die Hügelebene des Hochlandes erreicht. Von da an verlief die Route weiter in westlicher Richtung, nördlich an einem Inselgebirge vorbei und weiter bis sie sich gabelt. Ein Pfad verläuft weiter nach Westen bis an den Eiswasser, dem großen Schmelzwasserstrom. Die Handelsstraße selbst knickt nach Norden ab und erreicht den großen Nadelwald. Hier verläuft sie weiter durch den Wald, an Nuvelipi, einer kleinen Holzfällerstadt, vorbei, und gelangt an einen Gebirgspass, der die Grenze zum Herzogtum Burgund darstellt.

Die Handelsstraße verlor jedoch an Bedeutung bis sie vor etwa 100 Jahren einschlief. Durch die Gebietserweiterung Burgunds nach Osten änderte sich auch der Schwerpunkt des Handels und eine neue Route bildete sich östlich jenseits des Hochlandes aus.

Zwischen den Holzfällern im Nadelwaldtal und Steinwacht am Ringgebirge wurde jedoch vor ein paar Jahren der Handel auf der Handelsstraße wieder aufgenommen, da sich diese beiden Orte in den letzten Jahrzehnten eines segensreichen Aufstiegs erfreuen konnten. Mit der Aufnahme des Kontaktes werden nun hauptsächlich Holz und Waldfrüchte und selten auch mal Waren aus Burgund nach Steinwacht kommen. Dafür werden Erze der Zwerge, Wolle und auch Hochlandschnaps nach Norden geliefert. Die Reise mit Ochsenkarren, der durch das steinige und hügelige Hochland führt, dauert in etwa 8 Tage. Die Entfernung beträgt knapp 55 Meilen (85 km) über Land, so dass man zu Fuß etwa 4 Tage benötigt, zu Pferd ist es in 7 Stunden schaffbar.

Das Nadelwaldtal der Holzfäller kann im Norden durch einen Gebirgspass bereist werden, der auch für Ochsenkarren gangbar ist. In den Wintermonaten ist die Reise jedoch sehr beschwerlich und oft sogar unmöglich. Im Süden mündet das Tal ins hügelige Hochland. Die etwa 35 Meilen (50 km) lange Handelsroute durchquert den üppigen Wald und passiert die Stadt Nuvelipi auf halber Strecke. Im Wald halten sich auch viele Räuber und andere Geschöpfe auf. Gerade seit der Wiederbelebung der Handelsroute nach Steinwacht und darüber hinaus ist das Risiko wieder gestiegen.

Seit dem Wiederaufleben des Handels haben sich am Nordpass und an der Südgrenze des Waldes kleine Siedlungen gebildet, die aus wenigen Häusern bestehen. Dort gibt es Gasthäuser und Stallungen, um Händler zu versorgen. Außerdem haben sich seit einiger Zeit ein Krieger namens Forstnarbe und seine

stattliche Truppe einen Namen gemacht. Die "Forstklingen" bieten sich Reisenden an, gegen ein Entgelt diese sicher durch den Wald zu geleiten. Sie können sowohl am Nordpass als auch an der Südgrenze angeheuert werden und ziehen in Trupps zu je etwa 5-15 Mann durch den Wald, je nach Kunde. Die Forstklingen können an ihrem Wappen erkannt werden: Eine grüne Tanne auf grauem Schild.

Steinwacht hat ebenfalls kürzlich den alten Wachturm wiederhergestellt und kann nun von dort aus die Handelsstraße gut überblicken. Die Wächter Steinwachts übernehmen in ihrem Einflussbereich die Sicherung der Route und können den Händlern Warnungen über Räuberaktivitäten zukommen lassen. Meist legen die Händler in Steinwacht ein paar Tage Pause ein und treiben auch hier Handel.

Zwischen Steinwacht und den Holzfällern im Norden ist kaum mehr anzutreffen als vereinzelte kleine Ansammlungen von Hütten und Höfen von Hochlandbauern. Ähnlich sieht es in östlicher Richtung nach Stauchen aus bis man zur Pforte kommt. Am oberen, südlichen Rand der Hochlandpforte, am Ringgebirge existiert ein weiterer Wachturm aus alten Zeiten, an dessen Fuße sich ebenfalls eine Siedlung, Hochdorff, entwickelt hat. Dort kann man sich nach dem Anstieg ins Hochland ausruhen und ausrüsten um in den rechtsfreien und wilden Raum des Hochlandes vorzudringen. Zwischen Steinwacht und Hochdorff patrouilliert eine von Steinwacht angeheuerte Truppe, die sich selbst spöttisch als Ziegenwächter bezeichnen. Es handelt sich um eine ehemalige Räuberbande, die nun ein besseres Auskommen haben...

Kurzinfo:

Handelsroute vor über 100 Jahren eingeschlafen, jetzt wiederbelebt durch Steinwacht und Nuvelipi.

Beginnt vom Ostpass Stauchens, geht über "Hochland-Pforte", an Hochdorff und Steinwacht vorbei, dann nach Norden ins Waldtal, an Nuvelipi vorbei, verlässt das Hochland über einen Gebirgspass nach Burgund.

Geringe Räuberaktivität, streckenweise guter Schutz, dazwischen keiner.

aktualisiert/korrigiert 17.01.2015:

Handelsstraße **Hochdorff – Steinwacht**: ca. 35 Meilen (ca. 55 km), zu Fuß ca. 24 Stunden (3 Tage), Ochsenkarren ca. 6 Tage; Pferd (Trab) 7 Stunden.

Handelsstraße **Steinwacht – Nuvelipi (Südstation)**: ca. 55 Meilen (ca. 85 km), zu Fuß ca. 36 Stunden (4 Tage), Ochsenkarren ca. 8 Tage; Pferd (Trab) 10 Stunden.

Handelsstraße **Steinwacht – Gabelheim**: ca. 45 Meilen (ca. 68 km), zu Fuß ca. 30 Stunden (3,5 Tage), Ochsenkarren ca. 6 Tage; Pferd (Trab) 8 Stunden.

Handelsstraße **Gabelheim – Nuvelipi (Südstation)**: ca. 9 Meilen (ca. 14 km), zu Fuß ca. 6 Stunden (1 Tag), Ochsenkarren ca. 12 Stunden; Pferd (Trab) 2 Stunden.

Handelsstraße **Gabelheim – Eiswasser**: ca. 20 Meilen (ca. 30 km), zu Fuß ca. 14

Stunden (2 Tage), Ochsenkarren ca. 3 Tage; Pferd (Trab) 4 Stunden.

Handelsstraße **Nuvellpi (Südstation) - Nuvellpi (Stadt) – Nuvellpi (Nordpass)**:
insgesamt ca. 35 Meilen (ca. 50 km), zu Fuß ca. 21 Stunden (3 Tage),
Ochsenkarren ca. 5 Tage; Pferd (Trab) 6 Stunden. Nuvellpi-Stadt liegt etwa in der
Mitte.

Handelsstraße **Steinwacht – Eiswasser**: ca. 65 Meilen (ca. 100 km), zu Fuß ca. 44
Stunden (5,5 Tage), Ochsenkarren ca. 9 Tage; Pferd (Trab) 12 Stunden.

Pferd:

*Maximale Dauerdurchschnittsgeschwindigkeit auf 160 km Distanz 12 bis 20 km/h;
Schritt 5 km/h, Trab 12 km/h, Galopp 25 km/h.*

Mensch:

Schritt 3,5 km/h, Marsch 5 km/h

Ochsenkarren:

ca. 2km/h

Geländemodifikation (in den Steinmarken meist x1,5 Hügelland)

<http://de.wikipedia.org/wiki/Reisegeschwindigkeit>